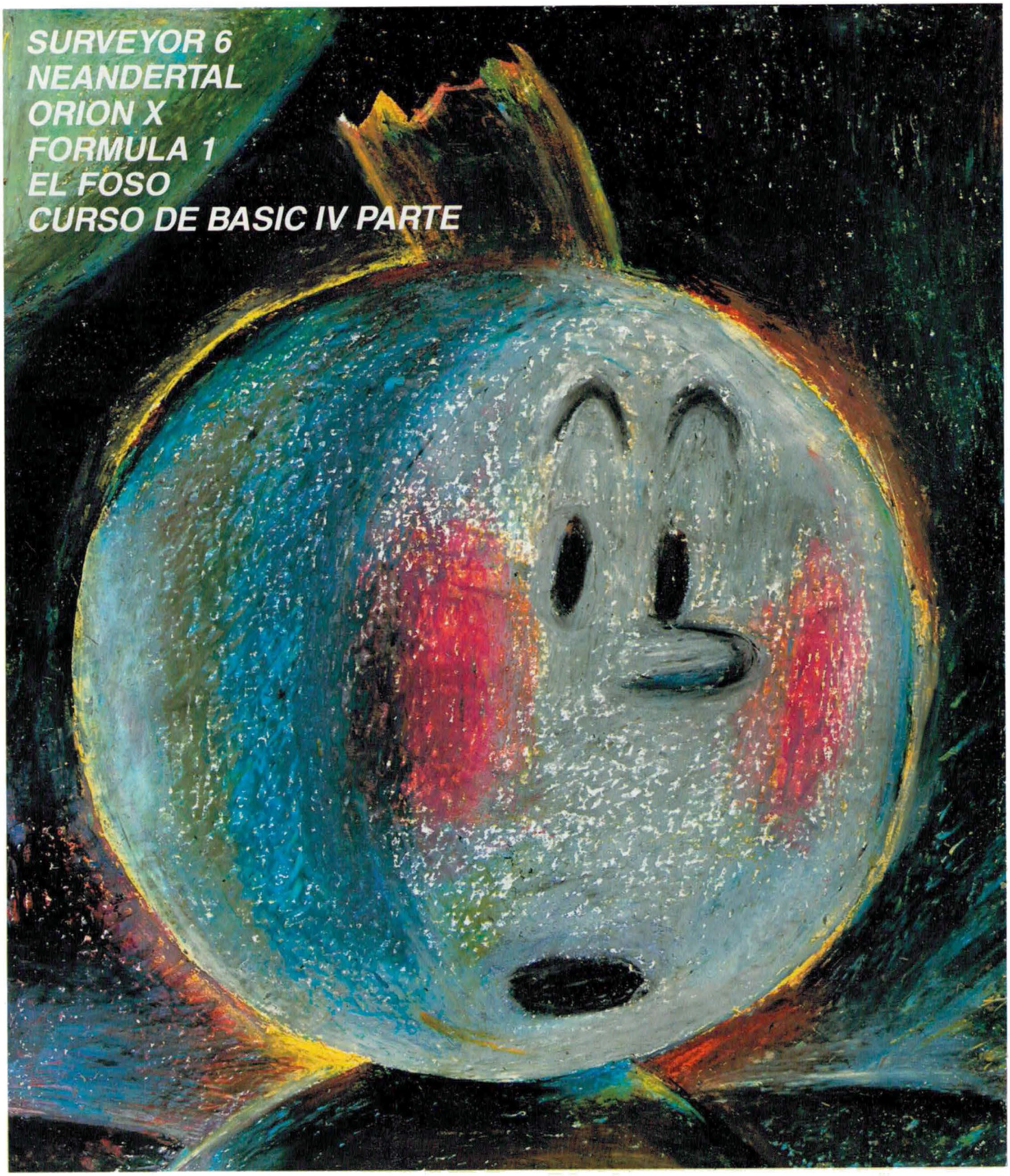
Load' N' Run

Amstrad



SURVEYOR 6
NEANDERTAL
ORION X
FORMULA 1
EL FOSO
CURSO DE BASIC IV PARTE

AÑO I - 1.ª EPOCA - N.º 4 - Precio 850,— ptas. (IVA incluido)

Editorial

Un mes más llegamos a vosotros con una serie de programas realmente originales que estamos seguros os serán de gran utilidad y os servirán para pasar ratos muy divertidos.
Imaginamos que la mayoría de vosotros estaréis de vacaciones, por ello disfrutaréis de mucho tiempo de ocio, el cual podréis llenar disfrutando con los programas que os proponemos. En un principio habíamos pensado no sacar revista en agosto, pero hemos sacrificado en parte nuestras vacaciones para poder estar con vosotros también en plena canicula.
Por otro lado seguimos preparando números especiales de diversas temáticas. Los usuarios de Commodore ya tienen dos números de «CREATOR», cuyo fabuloso éxito nos llevó a reeditarlo el mes pasado. Los seguidores de MSX tienen ya el «ESPECIAL APUESTAS» y «ESPECIAL DEPORTES». Los usuarios de Spectrum tienen el «ESPECIAL DEPORTES» y en octubre saldrá un «ESPECIAL SIMULADORES». Para Amstrad, que llega este mes a su número cuatro, estamos también preparando un «ESPECIAL» que pronto saldrá al mercado.
Os damos las gracias por la gran acogida que habéis dispensado a todos estos «ESPECIALES» y prometemos seguir en esta línea.
En fin, suponemos que ya estaréis deseando descubrir los programas que os proponemos así que por este mes nos despedimos, no sin antes desearos unas fantásticas y deliciosas vacaciones.

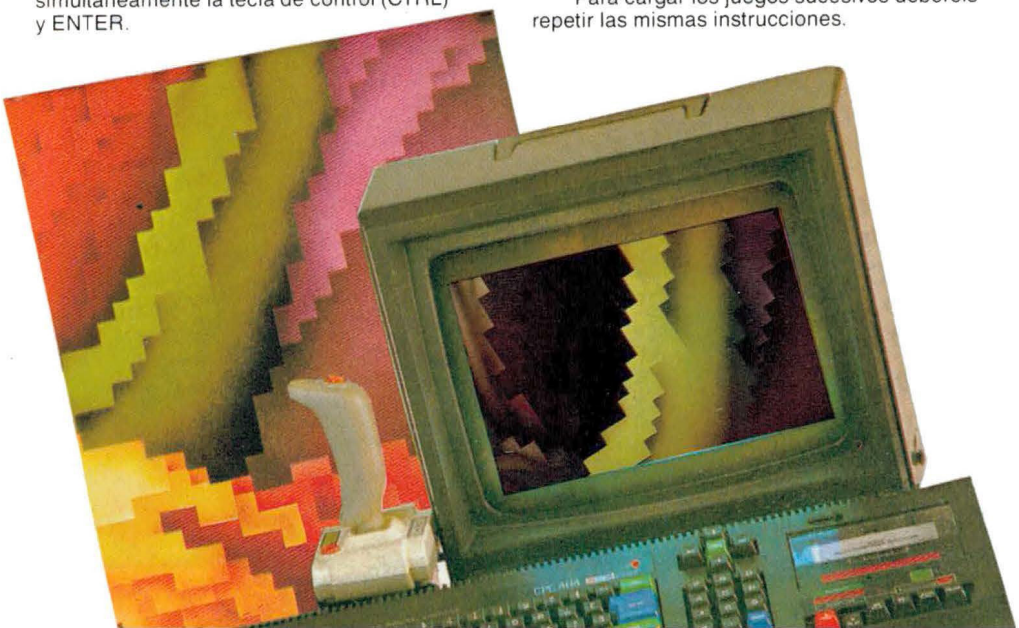
EDITA
DUPLISON S.A.
Entenza, 95 4.º
Apartado de Correos 36.099
08080 Barcelona
Tel. (93) 329 24 16
DIRECTOR
José María Esteban
DIRECTOR TECNICO
Alex Lara
MAQUETACION Y DISEÑO
Eduard Benito
ARCHIVOS Y DOCUMENTACION
Cinta Panicello
SECRETARIA DE DIRECCION
Laura Soler
ILUSTRACIONES
Curro Astorza, Josep María Beá, José Antonio Franco, Gallardo, Manolo García. Enric Jardí, Jordi Jaumandreu, Man, Martí, Mediavilla, Toni Mena, Montana
COLABORADORES
José Ignacio Astorga, Hermes Coll, Rafael Cholbi, Santi Cholbi, Rafael Escoté, Juan Ignacio Esteban, Gonzalo Garciapelayo, Albert F. Hurtado, Kitflus, Luis Antonio Martínez Amago, Miguel Pontés, Pere Puig, Francesc Xavier Sánchez, Toni Verdú
CORRESPONSALES
Rolf Weaitzel (Berlin), Ber Watson (Londres), Corrado Vantaggiato (Milán), Michelle Curel (New York), Danielle Faulcau (París)
IMPRESION
Grafos S.A.
Paseo Carlos I 157 - Barcelona
D.L. B-13528/86
FOTOCROMOS
MC Ediciones
Avenida de Roma 157 - Barcelona
FOTOCOMPOSICION
J. Gàllego S.A.
Enrique Granados 135 - Barcelona
REPRODUCCION CASSETTES
Audimicro S.A.
Mascaró 23 - Barcelona
DISTRIBUCION
Coedis
Valencia 245 - Barcelona

No se permite la reproducción total o parcial de textos o ilustraciones sin autorización expresa del Autor o Editor.

PARA CARGAR LOS PROGRAMAS:

Conectar el ordenador a la red eléctrica y activarlo.
Poner la cinta en el aparato registrador y pulsar simultáneamente la tecla de control (CTRL) y ENTER.

Aparecerá en la pantalla lo siguiente:
RUN"
Y un mensaje para que conectemos el registrador, o sea que pulsamos el PLAY y el programa empezará a cargarse automáticamente.
Para cargar los juegos sucesivos deberéis repetir las mismas instrucciones.



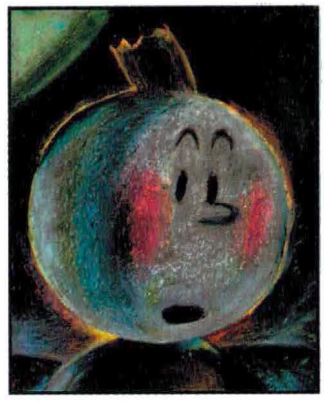


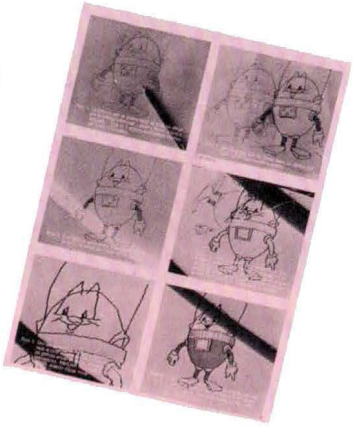
Ilustración de Mediavilla

JUAN JOSE LOPEZ MEDIAVILLA, burgalés afincado en Barcelona tras un periplo en Alemania. En los últimos años se ha situado como uno de los personajes fundamentales del cómic español, sobre todo a raíz de sus trabajos en colaboración con Gallardo. Destaca en él, su peculiar sentido del humor y sobre todo su extraordinaria creatividad, que le ha permitido crear un nuevo lenguaje en el mundo del cómic muy imitado en los últimos años. Como dibujante desarrolla varias técnicas y domina estilos bien diferenciados, no ya sólo en el campo del cómic, sino también en el de la ilustración y la pintura. Sus historietas se publican en varios países europeos y ha ganado algunos prestigiosos premios tanto en su vertiente de guionista como en la de dibujante. Entre los álbumes que ha publicado se pueden destacar: «Makoki», «La juventud de Makoki», «Makoki en Nueva York», «La fuga de la modelo», «El niñato», «Chuchita y Marilyn, dos niñas de postín», «Buitre Buitaker», «Historias de Tio Emo»... Mediavilla además de dibujar, toca la guitarra flamenca (es muy amigo de Manzanita y otros artistas del género) y escribe poemas absolutamente surrealistas.

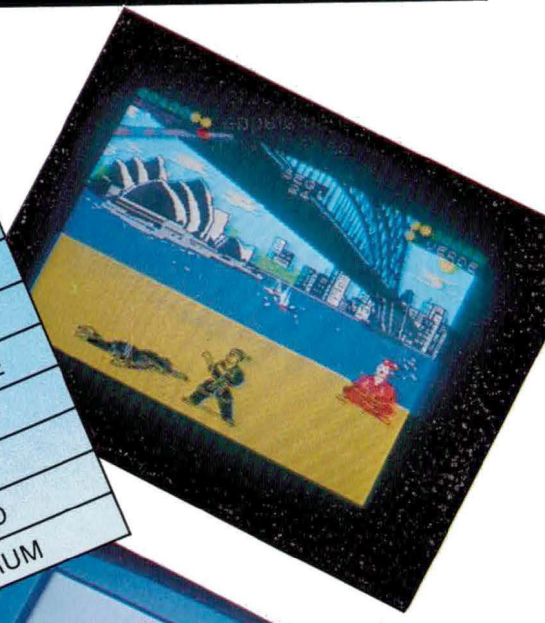
HIT GAMES

Nuestro "Hit Games" se confecciona cada mes a partir de vuestras votaciones, por lo tanto vuestra colaboración nos es fundamental para poder realizarlo.
Envíanos cuanto antes tu carta votando tus cinco vídeo-juegos favoritos en el orden de preferencia. No te olvides de incluir en tu carta todos tus datos personales (nombre completo, dirección, población, código postal, provincia...), lo que te dará derecho a participar en nuestro sorteo mensual.
Asimismo, y con el fin de agilizar el recuento, indícanos también en tu carta qué ordenador tienes.

ATENCION: Entre los votantes de nuestro "Hit Games" correspondiente al mes de agosto se sortearán 10 ejemplares del libro "La técnica del cómic", escrito e ilustrado por Josep María Beá y publicado por Editorial Intermagen.
Envía tu voto (antes del 20 de agosto) a:
LOAD' N' RUN (HIT GAMES)
Apartado de Correos 36.099
08080 Barcelona



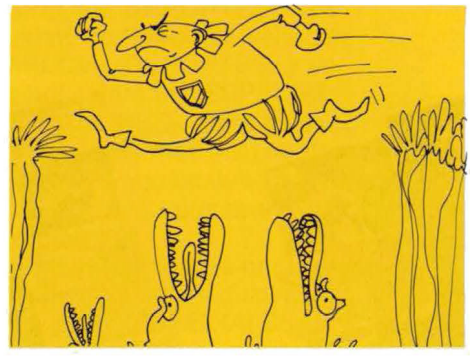
	JUEGO	EDITOR	ORDENADOR
1	COMMANDO	ELITE	COMMODORE
2	IMPOSSIBLE MISSION	EPYX	COMMODORE
3	BATTLE OF THE PLANETS	MIKRO-GEN	AMSTRAD
4	WORLD SERIES BASKETBALL	ERBE	SPECTRUM
5	DINAMITE DAN	MIRRORSOFT	AMSTRAD
6	HARDWALL	ACCOLADE	COMMODORE
7	THE DAM BUSTERS	ERBE	SPECTRUM
8	JUNO FIRST	SONY	MSX
9	HIGHWAY ENCOUNTER	VORTEX	AMSTRAD
10	INTERNATIONAL KARATE	SERMA	SPECTRUM



Juega y

ORION X

La tierra ha sido atacada por una terrible horda de naves robot, altamente preparadas para la lucha a muerte. No conocen el miedo ni la derrota. Para combatirlas se necesita a un valeroso piloto defensor de la humanidad. Su nave será ORION X. Es la última de una serie de sofisticadas y mortíferas armas de guerra. Tu misión es destruir todas las naves enemigas. Si no lo consigues el fin de la humanidad no tardará en cumplirse.
En ORION X manejas una nave que se encuentra en la parte inferior de la pantalla. Esta se puede mover de derecha a izquierda y dispara hacia arriba. Los atacantes salen por la parte superior. Estos te bombardearán y podrás repeler su ataque con tus disparos.
Los controles del juego pueden ser por teclado o joystick.



EL FOSO

Pepe Rebotes estaba realizando un estudio sobre las leyendas negras de los castillos medievales. Siguiendo la pista del castillo fantasma fue a parar a un valle perdido de Transilvania. Por fin podría pasar a la historia. Un paso más y sería el primero en pisar las húmedas y milenarias losas del secreto mejor guardado de la historia. Pero, una trampilla se abre y... ¿Cómo saldría del foso en donde había caído? Tu misión es conseguir que Pepe salga del foso donde se encuentra. Para ello subirás por las mazmoras del castillo hasta poder salir. Pepe se mueve de izquierda a derecha y salta.

NEANDERTAL

Eres un aventurero en busca de fortuna. Por casualidad has llegado a un planeta, cuyo nivel de evolución se parece al de la tierra en la Prehistoria, aunque como supondrás, no eres el primero que pone el pie sobre su superficie.
Unos seres del espacio exterior vinieron hace mucho tiempo, estableciendo sus colonias por todo el planeta, pero hace ya mucho que partieron, y quedan muy pocos restos visibles de su paso.
Te enteraste, en el último espaciopuerto que visitaste, de que había un tesoro escondido en algún lugar de este planeta, así que pusiste manos a la obra. Debes encontrar el tesoro, si bien no es tarea fácil.
El planeta, precisamente por encontrarse en un estadio muy muy primitivo, es peligroso para ti. Ve con cuidado, puedes caer en alguna trampa. Pero no todo es malo, hay objetos repartidos por todas partes, algunos te servirán, otros no, pero esto sólo lo sabrás cuando te encuentres en las situaciones en que te hagan falta. Haz uso de la imaginación y de la inteligencia, seguro que no es tarea fácil
Para manejar el programa, simplemente escribe las órdenes en castellano normal, por ejemplo para ir en dirección SUR, escribe: VES HACIA EL SUR, o bien SUR, o también S.
Para grabar en cassette el juego, y continuar otro día escribe: GRABAR (o SAVE) y para continua donde lo dejaste escribe: CARGAR (o LOAD).
Algunas palabras útiles pueden ser:

norte	sur	este	oeste	arriba
esquivar	beber	romper	cortar	gritar
apagar	frotar	ayuda	hacer	coger
mirar	acabar	cargar	grabar	examinar
matar	comer			

abajo
encender
dejar
inventario

Hay muchas más: si el ordenador no te entiende prueba con otras palabras, o con otras formas de decir una misma cosa.
La aventura finalizará cuando consigas el tesoro
¡¡BUENA SUERTE!!

¡GANA HASTA 150.000 PTAS. POR TU PROGRAMA!

Envíanos tus programas, en sistema **MSX, COMMODORE-64** o **SPECTRUM** y gana dinero. Sólo tienes que remitirnos la cassette, con el correspondiente listado del juego, una breve sinopsis del mismo y las instrucciones.
¡OJO! No sólo juegos, envía también **UTILIDADES.**
Eso sí, todo el material debe ser inédito y creado por tí y, además, no tiene que haber sido presentado a ningún otro concurso nacional o extranjero.
Los juegos o utilidades que sean seleccionados **TE LOS PAGAREMOS INMEDIATAMENTE,** así no tendrás que esperar. Ya lo sabes, **GANA DINERO RAPIDAMENTE.**
Adjunta todo lo que te hemos indicado con tus datos personales completos: dirección, teléfono, etc... a:
LOAD'N'RUN
CONCURSO PROGRAMAS
Apartado de correos n.º 36.099
08080 BARCELONA
¡Animo, estamos deseosos de pagar tu trabajo!

relato de ciencia-ficción

Piensa, después de Jugar

EL PRESIDENTE

Entre el aluvión de relatos que sigue llegando a nuestra redacción, hemos elegido este mes para su publicación el titulado "El presidente", que nos llega de Mataró y ha sido escrito por SANTIAGO FRAU.

"...por eso hemos tomado una decisión tan importante, porque nuestra postura es clara y tajante y estamos convencidos de que es la solución más acertada. Gracias".

Durán escuchaba el estrépito de los aplausos con aparente frialdad, aunque sus ojos denotaban un sincero y agradecido brillo. Las dos últimas semanas habían sido muy tensas. La decisión era difícil, sin embargo el éxito recompensaba el esfuerzo.

Su doble personalidad le crucificaba. Por un lado, Durán el presidente del Gobierno al que suplantaba a la perfección; un hombre que desprendía confianza y sentido común, pero que ahora ya no existía; había muerto y su cadáver nunca se encontraría. Y por el otro Karl Strockmer, el protagonista de la más exquisita obra de espionaje jamás realizada. El era ahora Durán y nadie podía notar la diferencia. Todos los gestos, rasgos físicos, palabras y forma de pensar eran idénticas. Pero Strockmer se sentía muy sólo. Condenado a vivir una vida que no era la suya, y alejado de sus seres más queridos. Su mujer, hijos y Gregory, su hermano del alma, quedaban muy lejos. Strockmer había muerto. Durán estaba vivo.

La salida de la sala de conferencias era apoteósica, una selva de la que los servicios de seguridad le iban sacando lentamente pasillo tras pasillo, evitando cámaras, apretujones de manos, micrófonos preguntas a las que Durán contestaba con una amplia sonrisa y levantando enérgicamente los brazos entre el bullicio. Los incesantes flashes le obligaban a cerrar ligeramente los ojos y rebotaban en su expresión de triunfo. De repente vió una luz distinta, un fogonazo asesino. Sintió la bala hendirse en su cuerpo mientras sus manos sujetaban con fuerza el orificio intentando, en vano, evitar que la sangre brotara. Desplomado en el suelo comprendió que algo había fallado. Le habían descubierto. Procuraba recordar, pero todo se hacía difuso y su vida se escapó de entre sus dedos en un aliento cargado del último dolor.

A pocos metros Rubén Domingo estaba en el suelo, inmovilizado por cinco policías. Jadeante miraba el cuerpo de su víctima y gritaba con voz desesperada: ¡Ese hombre no es Durán!, ¡No os dejéis engañar!, ¡No es Durán!, ¡No es él!

Sabía que nadie podría creerle pero aún así insistía. Sólo él había descubierto al impostor. La trama era perfecta, había engañado hasta a sus seres más allegados, ni su madre lo había notado. Pero él sí. Todos los años Durán le llamaba para recordar, mientras cenaban en "Lonja Marín" engañando a su propio equipo de seguridad, aquellos buenos y malos recuerdos compartidos en el Servicio Militar. Este año no había sido así y a pesar de sus esfuerzos todo fue inútil. No pudo contactar con él. A los pocos días alguien intentó matarlo...

A la mañana siguiente el inspector Juan Carlos Cuesta salía de su casa con una preocupación más, aquella mañana era como tantas otras en las que el tiempo no se decidía a tomar posturas radicales. Mientras conducía iba pensando sobre aquel extraño caso. El asesino no parecía un desequilibrado psíquico, sin embargo como podría demostrar todo lo que contó en el interrogatorio. Un semáforo cambió su color haciendo detener el coche de Cuesta aquello le libró de sus pensamientos para contemplar la concurrida calle.
El caos sonoro de la ciudad se filtraba por las ventanillas del automóvil y sólo se ahogaba cuando el motor se ponía en marcha.

Se dirigía a "Lonja Marín". El restaurante era pequeño y tenía un aire familiar y acogedor. Preguntó con dos fotos en la mano por los dos hombres. Sin embargo nadie recordó haber visto a Durán pero sí a Domingo. De vuelta al coche pensó que el sitio era idóneo, un restaurante pequeño donde pasarían desapercibidos.

De regreso a la comisaría, entró en su despacho mientras todavía pensaba en el caso. Sin embargo todo aquello le abrumaba en exceso y decidió tomarse un café, uno de aquellos tan malos que servían allí.

Oyó que entraban en su despacho, era su jefe:

— Cuesta, ¿estás investigando el asesinato de Durán?

— Sí.

— Me han pedido que te convenza para que lo dejes.

— ¿Quién? ¡Ya sé!, personas influyentes, de altas esferas que les interesa la muerte de un hombre para su política de...

— Será mejor que lo dejes, te lo aconsejo, no quisiera que perdieses tu puesto.

Cuesta permaneció en silencio pero su rostro mostraba malestar como si el aire que respirara no le sentara bien. Finalmente exclamó con fiereza:

— ¿Y si es cierto lo que dice?

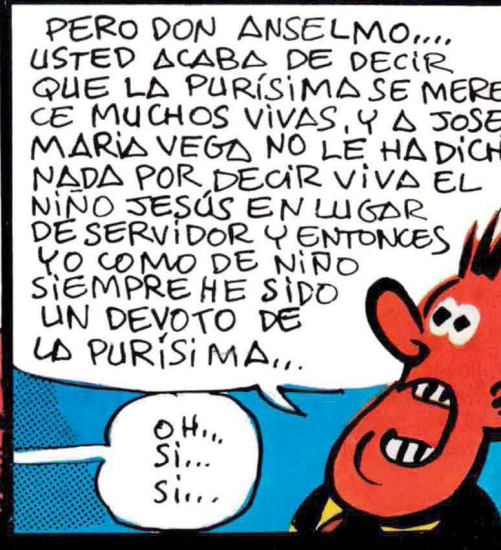
— Mala suerte para él.

Cerró la puerta de golpe terminando la conversación. Cuesta terminó el café recostado en su silla. Miró su mesa desordenada, llena de expedientes para rellenar entre robos, violaciones, etc... y la mañana era corta.

PASANDO LISTA

por Mediavilla

ANTONIO BRINGAS...
¡SERVIDOR!
ARTURO FERNANDEZ...
¡SERVIDOR!
LADISLAO MERINO...
PRE-SENTE
LUIS BAÑUELOS MAYORAL..
¡PRESENTE!
JOSÉ PEREZ VARONA...
¡SERVIDOR!
JUAN JOSE PRIETO
SER-VIDOR
DOMINGO EMPECINADO...
SERVIDOR
LUIS MALO LADRÓN...
PRESENTE
JAVIER ALASTAGARAY
¡PRESENTE!
JOSE MARIA VEGA...



OH.... SI, SI... CLARO, YA HE DICHO QUE NO ESTÁ MAL PERO TODOS PODRIAN HACER LO MISMO AL CONTESTAR Y ENTONCES YO NO SABRIA REALMENTE SI ESTÁN TODOS LOS DE LA LISTA PORQUE ALGUIEN PODRIA DAR VIVAS EN NOMBRE DE OTRO ASÍ QUE ES MEJOR DECIR SERVIDOR O PRESENTE

DON ANSELMO !! UN SERVIDOR HA CONTESTAO ¡VIVA EL NIÑO JESÚS! PERO USTÉ SABE QUE YO SOY JOSEMARIA VEGA.

SI, SI... DESDE LUEGO, A TÍ TE CONOZCO BIEN Y SE QUE ERES UN BUEN MUCHACHO, PERO EN ESTA CLASE SOIS MUCHOS Y ENTONCES NO PUEDE SER...

NO SEÑOR NO PUEDE SER...

ADEMÁS OTRO ME PUEDE CONTESTAR ¡VIVA MI MADRE! Y CON TODA LA RAZÓN DEL MUNDO, PUES ELLA LE HA DADO EL SER Y JUNTO CON LA SANTÍSIMA VIRGEN SEGURO QUE ES LA QUE MERECE LAS MAYORES ALABANZAS Y POR ESA REGLA DE TRES OTRO PODRIA DECIR ¡VIVA MI PADRE!

Y OTRO... ¡VIVA FRANCO! Y...

¡UH!

¡QUIEN HA DICHO UH!

¡DON ANSELMO...!

SI... ¿HAS SIDO TÚ?

NO

PUEDO IR AL VATER.

NO, ESTAMOS PASANDO LISTA

PERO LLEVAMOS YA MEDIA HORA

¿EH?

COMO PASA EL TIEMPO...

TIENES RAZÓN, SON Y MEDIA

PUEDES IR

SEÑOR SEÑOR..

ARTURITO DEL BARRIO...

¡SERVIDOR!

ERNESTO MURILLO SIMÓN...

¿ERNESTO MURILLO...?

ER-NES-TO MU-RI-LLO

REPITO, ERNESTO MURILLO SIMÓN?

CON PERMISO DON ANSELMO PERO ESTÁ EN EL VATER, USTED LE DIO PERMISO

ES VERDAD... PERO LLEVA LO MENOS QUINCE MINUTOS

¿PUEDO IR A BUSCARLE?

¡IGUAL SE ENCUENTRA MAL

NO, ESPERA... VETE A BUSCARLE NO SEA QUE LE HAYA PASADO ALGO

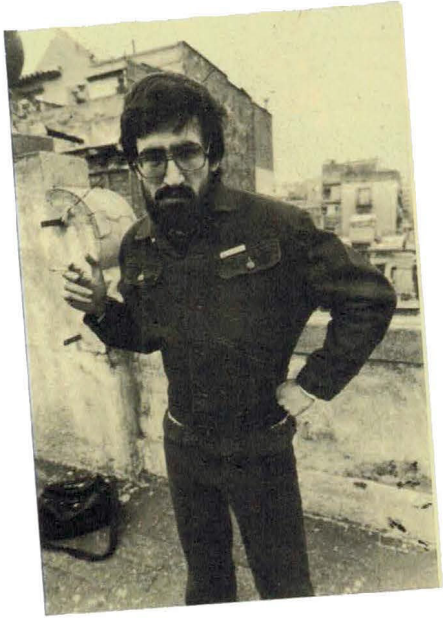
¿HA TERMINADO DE PASAR LISTA?

NO, PERO EL BEDEL ESTÁ DANDO LA HORA

BUENO VAMOS

FIN

MEDIAVILLA: PREMIO AL MEJOR GUIONISTA DE COMIC



Juan José López Mediavilla, más conocido en el mundo artístico como Mediavilla, ha sido distinguido con el premio al mejor guionista de cómic de la presente temporada, el cual otorga cada año el Salón Internacional del Cómic y la Ilustración de Barcelona. Mediavilla, además de ser uno de los dibujantes españoles punteros, es un guionista más que reconocido, como lo demuestra este premio que le acaba de ser otorgado que se viene a sumar al Premio Darias y al premio del Club de Amigos de la Historieta, que también se les había concedido en años anteriores en su vertiente de guionista.
Mediavilla es un colaborador habitual de nuestra revista, para la que ha dibujado numerosas portadas (muchas cartas de apoyo y felicitación recibimos por las portadas que hizo para Creator) e ilustraciones interiores. LOAD'N'RUN quiere, pues, aprovechar esta ocasión para felicitar a este gran dibujante burgalés, al mismo tiempo que se congratula de contar con él entre su equipo de colaboradores

Nota: Como homenaje al artista premiado, este mes en lugar de incluir en las páginas centrales el habitual póster que se corresponde con la portada, publicamos una historieta de dos páginas, creadas y dibujadas por Mediavilla y coloreadas por el joven dibujante barcelonés Montana.

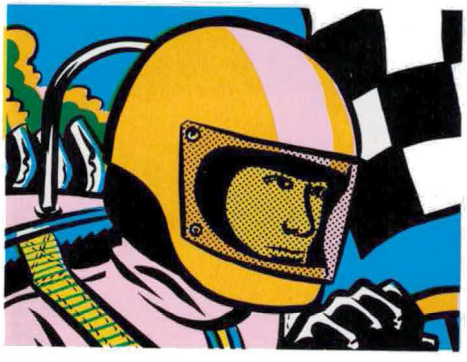
EN OCTUBRE

LOAD'N'RUN

ESPECIAL SIMULADORES

solo para Spectrum

Aprende



FORMULA I

Acabas de ser contratado por la escudería FERRARI. Si no recorres los tramos en el tiempo que te permiten tus patrocinadores, serás despedido y tu carrera como piloto habrá sido muy corta, pero no pienses que las cosas son fáciles como pisar el acelerador a fondo. Tus contrincantes te lo pondrán muy difícil.

En este juego hay que recorrer los tramos en menos tiempo del indicado, para poderse clasificar y así seguir jugando. El jugador ve la carretera desde arriba y controla la velocidad y dirección de uno de los coches. Lo importante en este juego es ir lo más rápido posible sin chocar con los otros coches que hay en carrera, pues sino perderás tiempo. Los controles pueden ser por joystick y por teclado.

CURSO DE BASIC. 4.ª LECCION.

En este capítulo trataremos uno de los aspectos en los que el AMSTRAD es más potente, los gráficos.

Hacemos una breve descripción de los comandos empleados en gráficos, como son:

- PEN, PAPER, BORDER, INK en la gestión de los colores
- MOVE, MOVER, TEST, TESTR en la gestión del cursor gráfico.
- PLOT, PLOTR, DRAW, DRAWR en cuanto al trazado de puntos y líneas.
- WINDOW, ORIGIN, CLS, CLG en cuanto a la gestión de ventanas.

Una vez explicados estos comandos, pasamos a los ejemplos, que esta vez serán extensivos, sobre cada comando. Hay varios programas, en los que se va empleando cada uno de los comandos. Para una mejor comprensión es aconsejable modificar los programas y ver qué pasa.

SURVEYOR-6

El objetivo del juego es poner en órbita la lanzadera espacial SURVEYOR-6.

Para ello están a tu disposición algunos de los sistemas de la nave, a saber:

1) Desprendimiento de los "BOOSTERS" o cohetes auxiliares.
2) Control de potencia de los motores principales.
3) Control de la dirección de movimiento.

DESPRENDIMIENTO DE LOS "BOOSTERS"

En el momento del lanzamiento, la nave lleva adosados 2 propulsores de combustible sólido, llamados "BOOSTERS", cuya misión es la de ayudarte a la hora del despegue.

La potencia de estos cohetes no es regulable, de modo que hay que aprovechar bien su efecto.

Una vez agotados, (una alarma sonora te avisará de esto), debes desprenderte de ellos, pues cuando no funcionan, son un "peso muerto" considerable.

Para soltarlos pulsa "S" o "FUEGO" si empleas un joystick.

CONTROL DE POTENCIA DE LOS MOTORES PRINCIPALES

Además de los dos cohetes mencionados, dispones de tres motores cohete, éstos solidarios con la nave, alimentados con una mezcla de oxígeno e hidrógeno líquido.'

La potencia de estos motores sí es regulable, dentro de unos márgenes seguros (las computadoras se encargan de establecer estos márgenes). Para variar la potencia aplicada emplea las teclas de cursor verticales (o el joystick).

CONTROL DE LA DIRECCION DEL MOVIMIENTO

Puedes variar, por supuesto, la dirección de movimiento del cohete. Esto lo consigues con las teclas de cursor horizontales (o el joystick).

Debido a las altas velocidades (cerca de 30 kilómetros por segundo), puede parecerte que los mandos no te hacen caso, es una impresión falsa, se debe a la inercia. Los indicadores de velocidad vertical y horizontal, así como los diales de potencia y del vector de velocidad te ayudarán a controlar la nave.

COMO CONSEGUIR PONER LA NAVE EN ORBITA

Son necesarias algunas condiciones:

1) Una altura intermedia a las líneas continuas de la pantalla de vídeo, (por encima del límite de la atmósfera, que es la línea discontinua).
2) Un vector velocidad entre más 3 y menos 3. El dial que se encarga de medir esto es el situado a la derecha. Este dial representa la dirección real de movimiento de la lanzadera, expresado en grados.
3) Una velocidad superior a la velocidad orbital mínima necesaria para la altura escogida.

Sabrás que estás en órbita si el juego se detiene, cumples estas condiciones, y aún te queda combustible, pulsando la barra espaciadora obtendrás un análisis de la órbita conseguida.

En caso de que se te agote el combustible, generalmente ocurre cuando se realizan maniobras innecesarias, lo más probable es que no consigas la velocidad orbital mínima, en cuyo caso caerás, según una trayectoria balística, hacia el suelo. Un análisis de este hecho te mostrará en que parte del mundo te has estrellado.

EL PANEL DE CONTROL DE VUELO

1) PANTALLA DE VIDEO

Es el gran recuadro que encontrarás en la esquina superior izquierda de la pantalla. Tiene señalizados la altura del suelo, el límite de la atmósfera, así como los límites mínimo y máximo de satelización.

Te irá mostrando en tiempo real la trayectoria seguida por la nave, cambiando de color el trazo cuando se desprendan los "BOOSTERS".

2) DIAL DEL VECTOR VELOCIDAD

Es el que se encuentra en la parte superior derecha de la pantalla. Muestra la dirección real de movimiento de la lanzadera, que no tiene por qué coincidir con la dirección en que apunta la nariz de la misma. Para satelizar, ha de tener un valor entre más 3 y menos 3, que podrás observar con el indicador digital.

3) INDICADOR DE TEMPERATURA

Es la barra de la esquina inferior izquierda, que está marcada con "TEMP", normalmente no sube, a menos que pongas los motores al máximo de potencia. Si los dejas calentar el ordenador de a bordo reducirá su potencia al 50% para evitar su destrucción, y tú perderás velocidad.

4) INDICADOR DE COMBUSTIBLE

Es la barra contigua a la de temperatura. Nos indica la cantidad total de combustible, incluyendo el de los "BOOSTERS", de que disponemos. Está marcada como "FUEL".

5) INDICADOR DE POTENCIA

Es la tercera barra, y está marcada como "POW". Nos indica la potencia aplicada al total de los motores en marcha. Tiene un límite mínimo para evitar que la nave caiga por falta de potencia.

6) DIAL DE DIRECCION, O DEL VECTOR POTENCIA

Nos indica la dirección a la que apunta la nariz de la nave, que no es necesariamente la dirección en que ésta se mueve, aunque influye, dado que en la dirección opuesta a la nariz de la nave están los motores.

7) INDICADORES DIGITALES

Están en la parte inferior derecha de la pantalla, y se encargan de informarte de:

- Tiempo transcurrido desde el despegue:
- Altitud de la nave, en kilómetros.
- Velocidad vertical de la nave, en metros por segundo si el valor es negativo, la nave cae, mientras que si es positivo, sube.
- Velocidad horizontal de la nave, en metros por segundo.

8) PANEL DE MENSAJES

Este espacio, es el centro de la pantalla, está reservado a los mensajes que pueden ir apareciendo durante el vuelo.

L'N'R Shop

Si quieres alguno de estos tres productos, sólo tienes que pedirlo por carta, indicando cual (o cuales) deseas y adjuntando TALON nominal por el precio marcado. Nosotros te remitiremos el producto elegido. En el caso de las camisetas no olvides de indicar la talla (super-grande, grande o mediana). Escríbenos a **Load'N'Run (Shop). Apartado de Correos 36.099. Barcelona 08080.**

Stereo Box 4

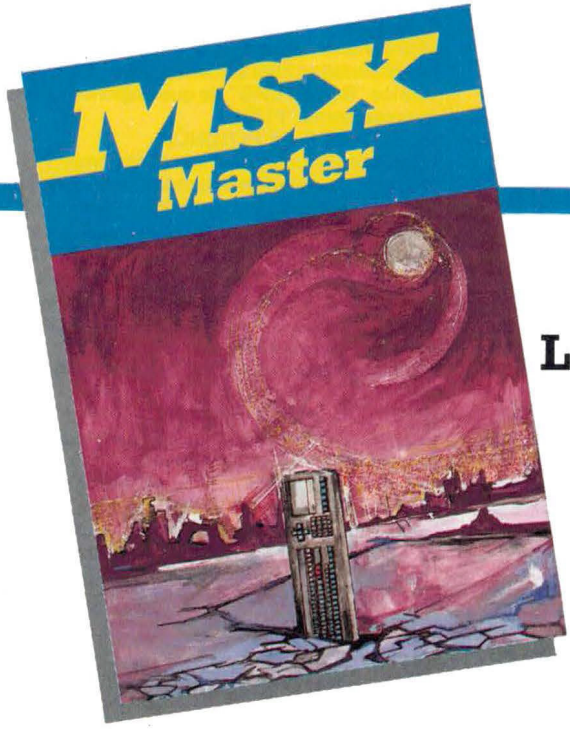
Un aparato de gran utilidad que te ofrece L'N'R en exclusiva.
Conectando el Stereo Box a tu radio-cassette, sólo oirán música los que lo deseen. De esta manera no te molestarán mientras conduces o incluso podrás seguir escuchando música tranquilamente sin molestar a nadie mientras duermen tus acompañantes.
El Stereo Box es de muy fácil instalación y está totalmente garantizado por **Load'N'Run.**
Precio: 1.995 Ptas. Gastos de envío incluidos.

Kit Amplificador Load'N'Run para tu Spectrum

¡Diviértete montando tu propio Kit Amplificador!
Podrás oir, con toda claridad, la voz, la música y el sonido de tu Spectrum.
El Kit incluye una caja muy práctica donde colocarlo una vez montado y un folleto con las instrucciones garantizadas del montaje.
Totalmente garantizado por **Load'N'Run.**
Precio: 1.500 Ptas. Gastos de envío incluidos.

Camisetas Load'N'Run

Para todos los que vibrais cada mes con los juegos y utilidades que presenta la revista, hemos confeccionado estas estupendas camisetas serigrafiadas con el distintivo LOAD'N'RUN.
Para que pudierais utilizarlas todos, independientemente de la edad o estatura, las hemos hecho de tres tamaños, que son la talla super-grande, la grande y la mediana.
Distínguete con la camiseta **Load'N'Run.**
Precio: 350 Ptas. Gastos de envío incluidos.

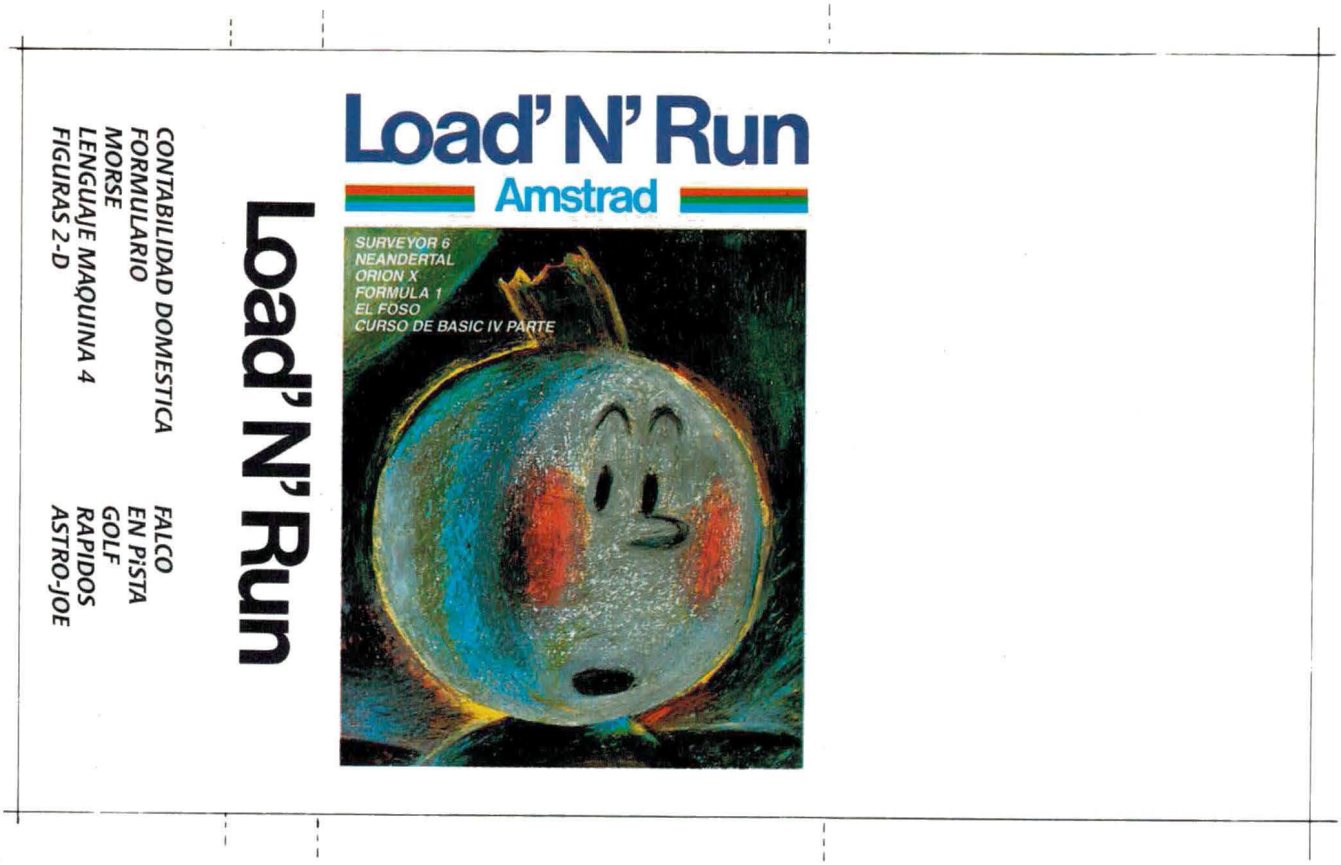


MSX Master

LA REVISTA QUE HACIA FALTA

La revista que estabas esperando ya está lista. Se llama **MSX MASTER** y podrás encontrarla en todos los quioscos y librerías, además de las tiendas de informática. Todo lo que quieras saber sobre el MSX lo encontrarás en esta nueva publicación que marcará un hito en la historia de las revistas de informática.

PROXIMAMENTE A LA VENTA



Recorta por las líneas marcadas y dobla por las líneas de puntos, así obtendrás la portada para el cassette.

Suscríbete Ahora

CONTROL DE GARANTIA

En caso de que observase cualquier anomalía en el funcionamiento del cassette no existe ningún problema para cambiarlo por otro en perfectas condiciones. Para tal fin rogamos nos envíe el cassette defectuoso que nosotros le cambiaríamos inmediatamente por otro debidamente comprobado. Por favor, no olvide en su envío de adjuntar este cupón:

NOMBRE .....

DIRECCION .....

POBLACION ..... C.P. .....

PROVINCIA ..... Teléfono .....

ORDENADOR ..... Nº DE REVISTA .....

Recorte este cupón y envíelo, junto al cassette defectuoso a:
LOAD'N'RUN
Entenza, 95 4.º 2.ª
08015 Barcelona
Nota: Si vive usted en Barcelona, puede acercarse a nuestra redacción para efectuar el cambio.

Load' N' Run

Copia o recorta este cupón y envíalo a:
LOAD'N'RUN (Suscripción)
Apartado de Correos 36.099
08080 BARCELONA
Precio de cada suscripción:
12 ejemplares y 12 cassettes por ***9.475*** *ptas.*
Gastos de envío incluidos.
Deseo suscribirme a L'N'R AMSTRAD a partir del número
El importe lo haré efectivo mediante:
☐ *GIRO POSTAL Nº*
☐ *TALON NOMINATIVO ADJUNTO*
☐ *CONTRA-REEMBOLSO A LA RECEPCION DEL PRIMER EJEMPLAR*

Nombre y Apellidos _____

_____

Domicilio _____

Teléfono _____

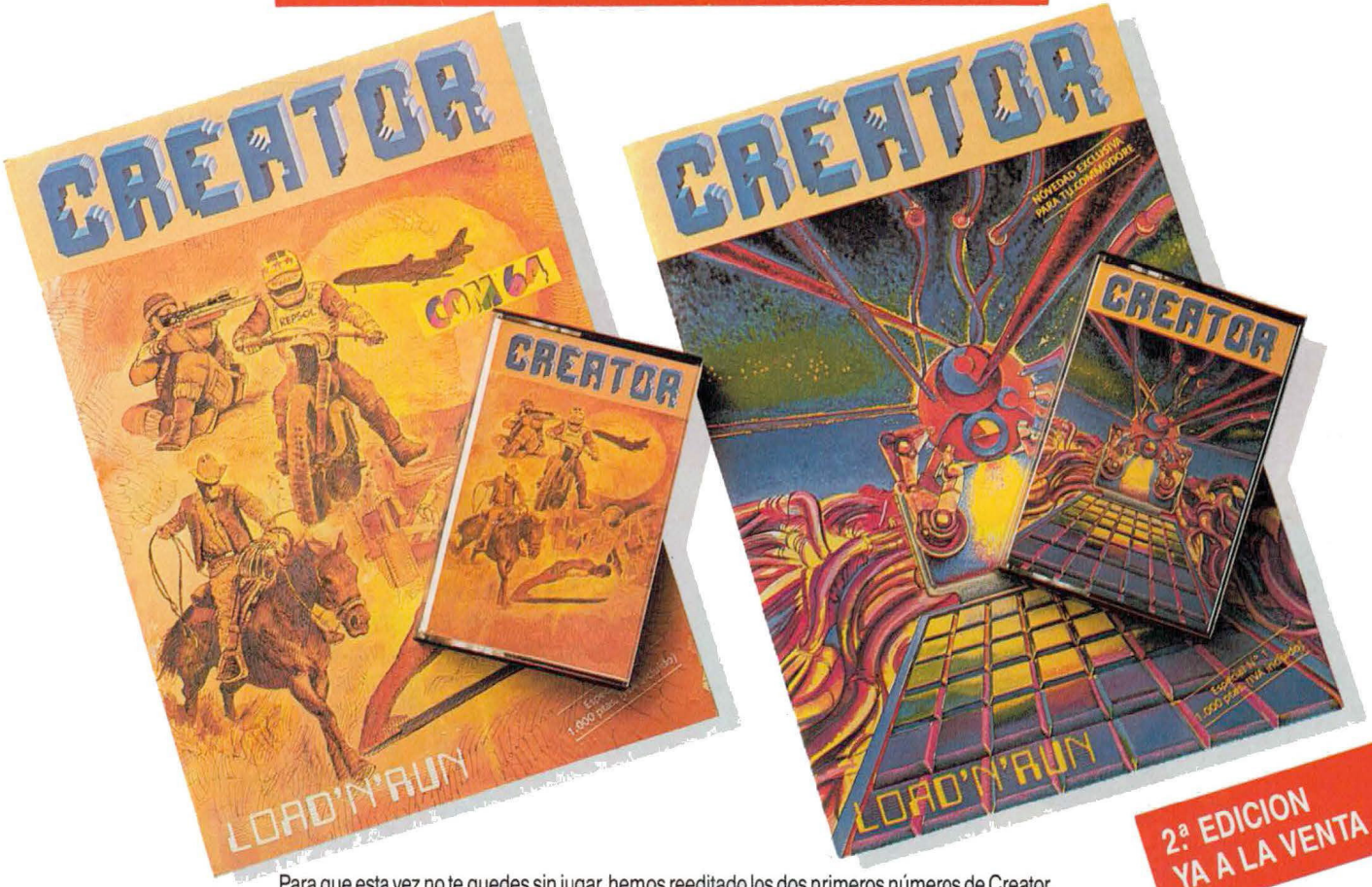
Población _____

Código Postal _____

Provincia _____

Fecha _____ ***Firma***

HEMOS AGOTADO LA 1ª EDICION



2ª EDICION
YA A LA VENTA

Para que esta vez no te quedes sin jugar, hemos reeditado los dos primeros números de Creator. Unos programas con muchas posibilidades de juego para que te lo pases en grande con tu ordenador.

No te quedes fuera de juego, ya está a la venta la 2ª Edición.

Load' N' Run

Los Grandes Programas